



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK
KELAPA DALAM PERKEMBANGAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

UIN SUSKA RIAU

OLEH

MUTIA SISKI DEVI
NIM. 11619203106

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H./2020 M.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK
KELAPA DALAM PERKEMBANGAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Serjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh

MUTIA SISKI DEVI

NIM. 11619203106

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H./2020 M.**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*”, yang ditulis oleh Mutia Siska Devi NIM.11619203106 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 15 Dzul-Hijjah 1441 H.
05 Agustus 2020 M.

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj, Nufhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 19730514 200112 2 002

Pembimbing

Dewi Sri Suryanti, M.S.I.
NIP. 1970612 200501 2 003

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*”, yang ditulis oleh Mutia Siska Devi NIM.11619203106 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 25 Muharram 1442 H./13 September 2020 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 25 Muharram 1442 H.
13 September 2020 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Baktiar, M.Ag.

Penguji II

Roswati, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji III

Dra. Hj. Sariah, M.Pd.

Penguji IV

Nurhayati Zein, S.Ag., M.Sy.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 19740704 199803 1 001



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis haturkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*”. Skripsi ini disusun dalam rangka melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta Keluarga, sahabat dan para pengikut beliau hingga akhir zaman. Ucapan terima kasih kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda H. Baharauddin dan Ibunda Mustika yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan do’a, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak sekali mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materi. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan, yaitu kepada :

1. Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin S.Ag. M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I Dr. H. Suryan A. Jamrah M.A. Dr. H. Kusnadi, M.Pd., selaku wakil rektor II dan Wakil Rektor III



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Drs. H. Promadi MA. Ph.D. sebagai pimpinan yang telah memberikan kebijakan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dr. H. Muhammad Syaifuddin S.Ag. M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Dekan I Dr. Alimuddin M.Ag. Wakil Dekan II Dr. Rohani M.Pd. dan Wakil Dekan III Dr. Nursalim M.Pd. serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah mempermudah segala urusan kepada penulis selama studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar M.Ag. selaku ketua prodi, Ibu Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I. M.A. selaku sekretaris Prodi dan semua Staf yang telah banyak membantu penulis selama studi di Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Suska Riau.

Dewi Sri Suryanti M.S.I. selaku pembimbing skripsi yang telah banyak mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Banyak ilmu yang penulis dapatkan dari beliau.

4. Dr. H. Zalyana, M.Ag. selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing dan memberikan nasehat kepada penulis selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak dan Ibu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sahabatku Rati Syafitri, Wiwit Azanni, Ira, Asni, Nurazila Sari. Dan teman-teman Piaud seangkatan. Serta kakak-kakak dan adik-adik tingkat PIAUD yang tidak bias disebut satu-persatu namanya. Terimakasih atas do'a dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita sukses selalu.

8. Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang namanya tidak dapat penulis cantumkan satu persatu dan almamaterku Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Penulis berdo'a semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariyah di sisi Allah SWT. Akhirnya kepada Allah SWT jualah kita berserah diri dan memohon ampun serta pertolongan. Semoga bermanfaat bagi semua pihak. Aamin yaa robbal'aalamiin.

Pekanbaru, 05 Agustus 2020

Penulis

UIN SUSKA RIAU

Mutia Siska Devi
NIM. 11619203106



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ucapan **Alhamdulillah** adalah bentuk rasa syukur sederhana

Pada **Sang Pencipta alam semesta,**

Yang mentakdirkan hidupku seindah mungkin dalam setiap perjalanan

Tak dapat ku gapai segalanya kecuali dengan kehendak dan **ridho-Mu Allah** yang

Maha pengasih lagi maha penyayang...

Segala puji bagi-Mu Allah

Yang memudahkan segala perkara

Hingga skripsi ini dapat terselesaikan..

Ayahanda dan ibunda tercinta..

Kasih sayangmu yang begitu sempurna

Tak terbatas bagi memandang laut tak bertepi

Posisimu bukan sebagai penyempurna kebahagiaanku

Melainkan **kesempurnaan utama bagi hidupku..**

Ayahanda dan Ibunda tercinta..

Engkau yang tak pernah berhenti mengirimkan ku bekal,

Keringat yang bercucuran tiada engkau rasakan,

Lelah letih, engkau hapus dengan senyuman,

Demi kami anak tercinta diperjalanan ilmu,

Terkadang usahamu mencapai cita ku

Lebih tinggi dari usahaku..

Atas do'a yang tiada henti..

Dan atas usaha yang tiada letih.

Semua itu hanya untukku..

Terima kasih untukmu duhai **ayahanda..**

Terima kasih untukmu **duhai Ibunda..**

Kupersembahkan karya yang sederhana ini untukmu...

Aku berharap di suatu saat nanti aku bisa memberikan kebahagiaan dan senyum di

wajahmu **Ayahanda** dan **Ibunda** dengan segala kemampuan dan karya-karyaku

By. Mutia Siska Devi



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Mutia Siska Devi, (2020) : Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Diperoleh informasi bahwa dalam mengembangkan motorik kasar. Permainan tradisional egrang batok kelapa sangat bermanfaat bagi anak, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pengembangan motorik kasar anak. Rumusan masalah bagaimana penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini sumber data menggunakan penelitian sumber data primer dan sekunder, jenis penelitian ini adalah penelitian yang didasarkan pada riset pustaka (*library research*) yakni proses pengidentifikasian secara sistematis penemuan-penemuan dan analisis dokumen-dokumen yang membuat informasi berkaitan dengan masalah penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan perkembangan motorik kasarnya. Karena anak-anak secara langsung terlibat bagaimana permainan egrang batok tersebut pada masing-masing anak. Perkembangan motorik kasar itu sendiri memerlukan proses yang panjang, untuk itu perlunya menstimulasi anak dengan melatih kekuatan tangan dan kaki, melatih kelincahan, ketepatan, kecepatan, meningkatkan koordinasi mata, tangan, kaki, serta meningkatkan keseimbangan tubuh melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak.

Kata Kunci : *Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa, Motorik Kasar, Anak Usia Dini*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Mutia Siska Devi, (2020): The Use of Traditional Coconut Shell Stilts Game in the Gross Motoric Development of 5-6 Years Old Children

This research aimed at knowing the use of traditional coconut shell stilts game in the gross motoric development of 5-6 years old children. The information obtained, the traditional coconut shell stilts game was very useful for children, and it was able to create learning atmosphere effectively, actively and agreeably in gross motoric development. The problem of this research was the use of traditional coconut shell stilts game toward gross motoric development of 5-6 years old children. This research used primary and secondary data. This research was a library research, it means that the identification process was systematic findings and analysis of documents related to the research problem. The findings of this research showed that the use of traditional coconut shell stilts game could increase gross motoric development of 5-6 years old children. Because the children were directly involved in traditional coconut shell stilts game. Gross motoric development needs long process, so it was needed to stimulate children by training the strength of the hands, feet, training agility, accuracy, speed, improving eye, hand, foot coordination, and improving body balance through the traditional coconut shell stilts game. The conclusion of this research was by using traditional coconut shell stilts game could increase gross motoric development of 5-6 years old children.

Keywords: *Traditional Coconut Shell Stilts Game, Gross Motoric Development*

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

موتيا سيسكا ديفي، (٢٠٢٠): استخدام اللعبة التقليدية ركاب قحف جوز الهند في تطور الحركات الكبيرة للأطفال الذين أعمارهم فيما بين ٥-٦ سنوات

هذا البحث يهدف إلى معرفة استخدام اللعبة التقليدية ركاب قحف جوز الهند في تطور الحركات الكبيرة للأطفال الذين أعمارهم فيما بين ٥-٦ سنوات. بلغ للباحثة أن لتطوير الحركات الكبيرة للأطفال يمكن لها استخدام اللعبة التقليدية ركاب قحف جوز الهند لأنها مفيدة للأطفال، وذلك لأنها قادرة على جعل بيئة التعلم الفعالة والنشطة وهي ممتعة في تطوير مهارات الحركات الكبيرة للأطفال. وسؤال البحث هو كيف استخدام اللعبة التقليدية ركاب قحف جوز الهند في تطور الحركات الكبيرة للأطفال الذين أعمارهم فيما بين ٥-٦ سنوات. ومصادر البيانات تنقسم إلى المصادر الأساسية والثانوية، وهذا البحث بحث مكتبي. وهو عملية تحديد النتائج بشكل منهجي وتحليل الوثائق التي توفر المعلومات المتعلقة بمشاكل البحث. ونتائج البحث دلت على أن استخدام اللعبة التقليدية ركاب قحف جوز الهند سيطور الحركات الكبيرة للأطفال الذين أعمارهم فيما بين ٥-٦ سنوات. وذلك لأن الأطفال يشاركون بشكل مباشر في كيفية هذه اللعبة. والتطور الحركي يتطلب عملية طويلة، لذلك من الضروري تحفيز الأطفال من خلال تدريب قوة اليدين والقدمين وخفة الحركة والدقة والسرعة وتحسين التنسيق بين العين واليد والقدم وزيادة توازن الجسم. ونتائج البحث هي أن استخدام اللعبة التقليدية ركاب قحف جوز الهند تطور الحركات الكبيرة للأطفال.

الكلمات الأساسية: استخدام لعبة تقليدية ركاب قحف جوز الهند، حركات كبيرة، الأطفال.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	7
C. Penegasan Istilah	7
1. Permainan Tradisional.....	8
2. Egrang Batok Kelapa.....	8
3. Perkembangan Motorik Kasar.....	8
D. Permasalahan.....	9
1. Identifikasi Masalah	9
2. Batasan Masalah.....	9
3. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
1. Tujuan Penelitian.....	10
2. Manfaat Penelitian.....	10
 BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa	12
1. Pengertian Permainan	12
2. Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa	17
3. Manfaat Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa	18
4. Kegiatan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa	20
5. Langkah-langkah Bermain Egrang Batok Kelapa	21
B. Perkembangan Motorik Kasar	22
1. Pengertian Perkembangan	22
2. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar	23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak	28
4. Alat Permainan yang Berhubungan dengan Motorik Kasar	29
5. Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	30
C. Kerangka Berfikir	32
D. Penelitian Relevan	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian.....	37
B. Sumber Data	38
1. Sumber Data Primer	39
2. Sumber Data Sekunder	39
C. Prosedur dan Teknik Pengumpulan Data	40
1. Prosedur Pengumpulan Data	40
2. Metode Pengumpulan Data	41
D. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa.....	45
B. Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	47
C. Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini dalam Pandangan Penulis	50

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	55

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk diberikan kepada lapisan masyarakat terutama bagi anak-anak yang kelak akan menjadi generasi penerus bangsa. Anak-anak yang mendapatkan pendidikan yang layak sejak usia dini, maka mereka akan dapat mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya. Potensi dan bakat tersebut harus terus diasah dan diberi rangsangan oleh orang-orang yang berkecimpung dengan dunia anak. Salah satunya guru-guru yang mengajar dilembaga anak usia dini (PAUD).

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan lain sebagainya. Secara bahasa bermain diartikan sebagai aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuh.¹

¹ Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), hlm. 77

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari suatu tradisi yang menjadi salah satu pengaruh dari kebudayaan dan adat yang dibawa nenek moyang atau leluhur-leluhur. Namun di setiap daerah atau negara memiliki permainan tradisional yang sama namun dalam penamaannya dan permainannya (pola bermain) tersebut berbeda. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Direktorat Nilai Budaya yang dikutip oleh Dr. Euis Kurniati, M.Pd. menyatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.²

Akhir-akhir ini kegiatan bermain tradisional berbasis kearifan lokal mulai tergerus dengan hadirnya permainan-permainan modern yang siap pakai dan cenderung individualis. Padahal permainan tradisional sangat erat dengan nilai etika, moral, dan budaya masyarakat pendukungnya. Bahkan model permainan semacam ini banyak menstimulasi kecerdasan jamak, merangsang sistem panca indra anak, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berfikir serta memahami berbagai aturan.

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berbeda dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Setiap anak unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang

² Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm 3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kuat, antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, dan memiliki daya perhatian yang pendek.

Lembaga pendidikan anak usia dini merupakan suatu lembaga yang diselenggarakan untuk membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan pada masing-masing umur melalui pembelajaran. Di dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1 diuraikan : “Bahwa tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran”. Hal ini diperkuat dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 bahwa :³ PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pembelajaran adalah sebuah proses, cara, dan kegiatan-kegiatan yang mampu mengiringi peserta didik untuk belajar. Maka, pembelajarn di sebuah PAUD (pendidikan anak usia dini), TK (taman kanak-kanak), RA (raudhatul athfal) adalah sebuah proses, cara, dan kegiatan-kegiatan yang mampu mengiringi peserta didik untuk belajar. Dan proses pembelajarn itu mempunyai komponen-komponen di antaranya: guru, peserta didik, metode pengajaran, media pembelajaran, evaluasi, dan nilai-nilai sebagiannya. Seperti mana dikatakan dalam sebuah Qur'an Surah Luqman ayat 13 yang berbunyi :

³ UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِبَنِيهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۚ يَبْنَىٰ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۖ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ

عَظِيمٌ

Artinya : *Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, “wahai anakku! Janganlah engkau menyebutkan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah benar-benar kezaliman yang besar.”⁴*

Dari surat Luqman ini dapat diketahui bahwasanya di dalam surat Luqman terdapat komponen-komponen proses pembelajaran, Luqman sebagai pendidik, anaknya sebagai peserta didik, perkataan Luqman sebagai metode, syirik sebagai media, dan azab mempersekutukan sebagai evaluasinya.

Dalam upaya membantu anak pada lingkup perkembangan motorik kasar, kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain , baik bermain di *indoor* maupun *outdoor*. Karena melalui bermain pengetahuan dan pengalaman anak akan bertambah, terlebih lagi jika permainan tersebut dikemas semenarik mungkin, sehingga anak tertarik dengan permainan tersebut. Untuk itulah, dibutuhkan kreativitas yang tinggi bagi seorang guru anak usia dini untuk menciptakan berbagai permainan yang menarik bagi anak.

Mengutip dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Pasal 1 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa ada enam aspek yang harus di kembangkan pada anak yaitu mencakup aspek nilai agama

⁴ Al-Qur'an dan Terjemahan, *Syamil Qur'an*, Departemen Agama, Bandung, Surat Luqman, :13,hlm. 412.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan juga seni.⁵ Salah satu bidang perkembangan yang paling penting untuk dikembangkan dan stimulus sejak dini adalah perkembangan motorik anak.

Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Proses perkembangan motorik merupakan proses yang lama melalui belajar bagaimana mengontrol gerakan dan merespon serta pengalaman sehari-hari. Perbedaan perilaku gerak dipengaruhi beberapa faktor meliputi :Individual, pengalaman, dan latihan.⁶ Salah satu tugas perkembangan adalah mengembangkan motorik anak (motorik kasar maupun motorik halus) sesuai dengan usianya. Fakta mengungkapkan bahwa perkembangan itu di bentuk oleh adanya rangsangan atau stimulus. Walaupun sebagian besar perkembangan itu dibantu oleh adanya kematangan dan pengalaman dari lingkungan, masih banyak yang dapat dilakukan untuk membantu perkembangan seoptimal mungkin.

Menurut Novi Mulyani gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Laura E. Berk, menjelaskan bahwa semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya, gaya geraknya sudah berbeda. Hal ini menjadikan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat. Dengan semakin besar dan kuatnya otot-otot badan, keterampilan-keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.⁷

⁵ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

⁶ Gallahue dan Ozmun, *Understanding Motor Development Infant, Children, Adolescents, Adults*. Inew. (New York : Mc Graw Hill, 2002),hlm. 45

⁷ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media,2018),hlm.24

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengetahui betapa pentingnya dan perlunya pendidikan bagi anak, maka guru dan orang tua harus mampu memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini yang akan dijadikan sebagai bekal untuk proses pendidikan dan kehidupan selanjutnya. Selain itu guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan, serta inovasi dalam memberikan pembelajaran kepada anak, karena guru bukan hanya sebagai fasilitator melainkan juga harus bisa menjadi motivator dan mediator bagi anak. Sejalan dengan hal tersebut dalam penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa sangat tepat untuk di mainkan oleh anak usia dini, karena permainan ini terbilang cukup mudah untuk digunakan bagi anak usia dini. Melalui permainan tradisional egrang batok kelapa tentunya dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, dengan merasa bebas, tanpa tekanan dan kekangan anak akan belajar dengan senang hati tanpa harus diperintah.

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat ini ditemukan fenomena-fenomena pada kegiatan perkembangan motorik kasar di tingkat usia kanak-kanak belum diterapkan dengan baik. Fenomena-fenomena itu diantaranya ialah :

1. Kurangnya keterampilan motorik kasar anak dalam unsur keseimbangan.
2. Kurangnya motivasi dari orang-orang disekitar dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini⁸

Melihat pentingnya dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pustaka dengan

⁸ Helena Rita, Muhammad Ali dan Halida, *Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar di Taman Kanak-kanak Gembala Baik Pontianak*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

judul **“PENGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA DALAM PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN”.**

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan peneliti memilih judul tersebut yaitu untuk mengetahui hal sebagai berikut :

1. Permainan tradisional egrang batok kelapa ini sangat bermanfaat dalam membantu perkembangan motorik kasar anak usia dini.
2. Dalam permainan tradisional egrang batok kelapa tidak hanya mengembangkan motorik kasar saja.
3. Permainan tradisional egrang batok kelapa mengandung nilai tanggung jawab dan saling menghargai bagi perkembangan sosial anak.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk mengetahui penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap perkembangan motorik kasar anak.
5. Sebagai alasan bagi peneliti untuk dapat lulus sebagai serjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam judul, diantaranya :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lain. Dan di tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.⁹

2. Egrang Batok Kelapa

Egrang Batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa. Dan alat permainan egrang ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan motorik kasar dan halus, serta melatih konsentrasi dan kreativitas anak.¹⁰

3. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan Motorik kasar adalah gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh usia, berat badan dan perkembangan anak secara fisik.¹¹

Berdasarkan penegasan istilah yang telah di paparkan diatas, maka jelas dan sesuai dengan judul yang diangkat bahwasanya penulis akan

⁹ Euis Kurniati, *Op.Cit.*, hlm. 2

¹⁰ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm.105-106

¹¹ Aep Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm.11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meneliti mengenai pengaruh penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

D. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah dijabarkan dalam latar belakang masalah diatas, menunjukkan bahwa masalah dalam kajian ini adalah :

- a. Penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak usia 5-6 tahun.
- b. Perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.
- c. Penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan tradisional egrang batok kelapa.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis mengambil penelitian pada : “Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis mengambil rumusan masalah yaitu : Bagaimana penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian pustaka ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2. Mamfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi mengenai berbagai hal yang terkait dalam penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa sebagai salah satu media yang dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan dalam menggunakan media permainan tradisional egrang sebagai salah satu alat yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik pada anak.

2) Bagi Anak

Sebagai pengetahuan tentang kegiatan bermain tradisional egrang batok kelapa yang mengembirakan dan menyenangkan serta mampu mengembangkan motorik kasar anak.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

1. Pengertian Permainan

Kegiatan bermain pada anak tentu tidak akan lepas dari kata permainan. Istilah permainan dikenal dengan sebagai *game*. Permainan merupakan kegiatan main yang setingkat lebih tinggi jika dibandingkan dengan bermain, karena pada hakekatnya permainan yaitu kegiatan main yang dilakukan oleh pemain yang di dalamnya terdapat alur, cara dan aturan tertentu sesuai dengan yang disepakati oleh sesama pemain.¹²

Adapun alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang bisa membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif (APE) yaitu alat permainan yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya adalah APE adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.¹³

Menurut Badru Zaman dalam Zalyana bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.¹⁴ Menurut Adams permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman

¹² Eriva Syamsiatin, *Bermain dan Permainan AUD*, (Universitas Terbuka: 2017), hlm.1.11

¹³ Zalyana, *Konsep Pembelajaran pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2016), hlm.126

¹⁴ *Ibid*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran atas dasar pengertian itu, permainan yang di rancang untuk memberikan informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Dengan demikian itu tidak menjadi masalah apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan ataukah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.¹⁵

Bermain merupakan aktivitas yang paling disukai oleh semua orang, bahkan bukan hanya oleh manusia, tetapi juga binatang. Sering kita lihat anak kucing bermain dengan induknya ataupun saudaranya bahkan bermain sendiri dengan ekornya. Dengan demikian, bermain bukan hanya dunia anak saja tetapi dunia kita semua. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan.¹⁶

Menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak, menurut Conny R. seniawan dalam Rita Kurnia ada satu tahap

¹⁵ Ibid

¹⁶ Rita Kurnia, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendekia Insani, 2011), hlm.3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Maka tidak berlebihan, jika Cattron dan Allen mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan semua aspek perkembangan anak.¹⁷

Piaget mengatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan parten memandang bahwa kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.¹⁸

Konsep dasar permainan yang digagas oleh Montessori adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya, pekerjaan anak-anak adalah bermain, anak-anak bermain dengan bersungguh-sungguh. Menurut Montessori, bermain dapat menyenangkan hati anak, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak. Dalam hal ini Montessori menyatakan bahwa bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, sukarela, penuh arti dan aktivitas secara spontan. Permainan juga sering dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru, dan keterampilan fisik baru.¹⁹

¹⁷ Ibid

¹⁸ Yuliana Nurani, Sujiono-Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: indeks, 2010), hlm.4

¹⁹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hlm.183

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mildred Parten dalam Rita Kurnia menggolongkan kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan sosial anak kedalam enam bentuk, yaitu :²⁰

- a. *Unoccuoied Play* (tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain) adalah suatu kegiatan bermain yang yang dilakukan anak, akan tetapi tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain tersebut melainkan hanya mengamati kejadian sekitarnya yang menarik perhatian. Dalam kondisi seperti ini, bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, dan lain-lain tanpa tujuan yang jelas.
- b. *Solitary Play* (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda, anak tersebut sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan anak-anak disekitarnya.
- c. *Onlooker Play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan mulai menunjukkan minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang sedang diamatinya.
- d. *Pararel Play* (bermain paralel) tampak saat dua anak atau lebih dengan jenis permainan yang sama dan melakukan kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tempat bahwa sebenarnya tidak ada interaksi antara mereka.

²⁰ Rita Kurnia, Bermain. . . *Op.Cit.*,hlm.9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. *Asosiative Play* (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antara anak yang bermain, saling tukar alat permainan akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya terlibat dalam kerja sama.
- f. *Cooperative Play* (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Menurut Brewer dalam Diana Mutiah melalui bermain dapat mengontrol gerak motorik kasar anak. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat dan melompat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau melompat, berputar dan beralih respons untuk irama. Anak usia lima hingga enam tahun perlu bermain aktif. Mereka dapat melempar, menangkap, menendang, memukul, bersepeda roda dua, dan meluncur.

Saat ini banyak anak yang menghabiskan waktu untuk kegiatan yang pasif, seperti menonton televisi dan video. Anak itu membutuhkan kesempatan untuk memanjat, berayun, mendorong-menarik, berlari, melompat, melompat dan berjalan dalam rangka menguasai tubuh mereka.²¹

Berdasarkan beberapa teori diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa bermain merupakan sarana yang dapat digunakan untuk

²¹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm.151

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Untuk itulah peranan pendidik dalam memilih dan menentukan alat permainan yang bersifat mendidik, sehingga anak bisa mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, aman bila dimainkan, mudah didapat, dan menarik bagi anak.

2. Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun dan dipengaruhi oleh latar budaya tertentu. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan khas masing-masing. Permainan tradisional dapat berupa ketangkasan, peran dan bermain manipulatif. Permainan tradisional tidak hanya melatih kemampuan fisik dan motorik anak, akan tetapi dapat menjadi sarana dalam menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap budaya Indonesia pada anak. Kegiatan permainan tradisional ini juga membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.²²

Menurut M. Fadillah, egrang batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa, alat permainan ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan motorik kasar dan halus, serta melatih konsentrasi dan kreativitas.²³

Selain egrang batok, terdapat pula egrang dari bambu. Namun egrang ini bentuknya berbeda dan digunakan pada anak yang usianya sudah lebih besar atau setingkat anak sekolah dasar. Di samping itu, cara bermainnya pun jauh lebih sulit dan membutuhkan tenaga, serta

²² Eriva Syamsiatin, *Op.Cit.*, hlm.3.25

²³ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm.105-106

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keseimbangan yang lebih kuat. Anak usia dini bisa menggunakan egrang bambu, tetapi membutuhkan pendamping pada saat menggunakannya supaya tidak terjatuh.²⁴

Pendapat lain menurut Sri Mulyani, egrang batok kelapa terbuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastic atau dadung pada tengah batok untuk memainkannya. Fungsi utama sama seperti dolanan lain untuk permainan anak-anak dan bisa dilombakan. Dan permainan ini juga menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas egrang batok kelapa.²⁵

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan yang akan di pakai dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional egrang batok kelapa, karena lebih mudah di mainkan dari pada egrang bambu. Hanya saja keduanya perlu adanya konsentrasi dan koordinasi yang cukup antara tangan, kaki dan mata. Dan permainan egrang adalah jenis permainan tradisional yang turun temurun dari nenek moyang dengan buatan alami yaitu dari tempurung kelapa yang mudah di mainkan bersama-sama atau individu dan dapat dilombakan. Selain itu permainan tradisional egrang batok kelapa ini juga dapat membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

3. Manfaat Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak.

Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang

²⁴ *ibid*

²⁵ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing), hlm.44



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sangat berguna dalam kehidupan sosial anak-anak. Misalnya : pengalaman dalam membina hubungan dengan teman sebaya, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan prasaan-prasaan yang tertekan, belajar untuk menghargai orang lain, belajar untuk mengikuti aturan main dari permainan tersebut, dan masih banyak lagi yang lainnya.²⁶ Berikut ini manfaat dari permainan egrang batok kelapa menurut Irwan P. Ratu Bangsawan yaitu:²⁷

- a. Melestarikan budaya olahraga tradisional bangsa.
- b. Dapat mengembangkan berbagai macam fungsi tubuh.
- c. Meningkatkan sikap sportivitas antar pemain dan teman.
- d. Dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik.
- e. Mengembangkan kemampuan pengguna strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas suatu permainan.

Terdapat beberapa manfaat dari kegiatan permainan egrang batok kelapa untuk perkembangan anak. Diantaranya motorik kasar anak akan terlatih, sosial emosionalnya juga akan berkembang, dan anak juga akan merasa senang. Disamping itu, anak juga akan mengenal permainan tradisional yang ada di Indonesia. Anak akan lebih merasa aman dan nyaman dalam bermain karena bahan yang di gunakan dalam permainan egrang batok kelapa merupakan bahan alam.

²⁶ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media.2018), hlm.154

²⁷ Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional*, (Sumatra Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata), hlm.116

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Kegiatan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

Setelah mengetahui pengertian dan manfaat permainan egrang batok kelapa yang dapat di aplikasikan di dalam kegiatan di Taman Kanak-kanak adalah kegiatan bermain sederhana . Dalam artian kegiatan dan aturan permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia dini.

a. Alat dan Bahan

Batok kelapa, tali, amplas dan paku

b. Cara Membuat

- 1) Siapkan dua batok kelapa yang sudah dibersihkan, bentuk menjadi setengah lingkaran.
- 2) Amplaslah batok kelapa sampai halus dan bersih dari serabut kelapa.
- 3) Lubangi batok kelapa tepat dibagian tengah.
- 4) Siapkan tali yang kuat dan terbuat dari bahan yang tidak gatal di kulit.
- 5) Masukkan tali pada lubang di masing-masing batok, lalu ikat mati dikedua lubang itu.
- 6) Sesuaikan pangjang tali dengan tinggi tubuh, biasanya 1-2 meter.²⁸

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dibutuhkan dalam permainan egrang batok kelapa ini yaitu lapangan yang datar dan luas, para pemain, dan peralatan permainan seperti batok kelapa, amplas, dan tali.

²⁸ Ibid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Langkah-langkah Bermain Egrang Batok Kelapa

Sebelum mengenalkan suatu permainan kepada anak didik, peneliti perlu menentukan langkah-langkah didalam bermain engrang batok kelapa agar permainannya lebih terarah dan terlaksana, dan juga anak dapat bermain egrang dengan baik. Adapun langkah-langkah permainan egrang batok kelapa menurut Sri Mulyani yaitu :²⁹

- a. Permainannya cukup mudah, kaki tinggal diletakkan di atas masing-masing tempurung.
- b. Kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah seperti layaknya berjalan.
- c. Kedua tangan menarik erat tali agar batok dapat menempel kuat pada kedua telapak kaki.
- d. Permainan ini menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas egrang.
- e. Anak yang paling cepat berjalan dengan batok kelapa dan tidak pernah jatuh dianggap sebagai pemenangnya.

Adapun langkah-langkah dalam permainan egrang batok kelapa menurut Irwan P Ratu Bangsawan dalam Direktori Permainan Tradisional yaitu :³⁰

- a. Gunakan engrang tempurung atau engrang batok ini untuk balapan, tetentukan garis start dan finish.
- b. Yang mencapai garis finish terlebih dahulu, dialah pemenangnya.

²⁹ Sri Mulyani, *Op.Cit.*, hlm.45

³⁰ Irwan P. Ratu Bangsawan, *Op.Cit.*, hlm115

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun langkah-langkah dan permainan egrang batok kelapa menurut M.Fadillah dalam bermain dan permainan anak usia dini yaitu :³¹

- a. Menarik ujung tali ke atas.
- b. Kemudian kedua kaki naik ke atas batok.
- c. Jari-jari kaki menjepit tali yang tersedia.
- d. Selanjutnya melangkah pelan-pelan bergantian antara kaki kanan dan kiri.

Berdasarkan teori di atas, dapat diambil kesimpulan mengenai cara permainan egrang batok kelapa ini yaitu terlebih dahulu anak berdiri dengan kedua kakinya menginjak tali yang ada di atas batok kelapa, setelah itu kedua tangan anak memegang tali yang dihubungkan dari kaki ketangan dan berdiri digaris strat. Selanjutnya anak berjalan dengan mengangkat batok kelapa secara bergantian dan bagi anak yang duluan sampai di garis finishlah yang akan menjadi pemenangnya.

B. Perkembangan Motorik Kasar

1. Pengertian Perkembangan

Menurut Yusuf Syamsu dalam Ahmad Susanto perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturatation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).³²

³¹ M. Fadillah, *Loc. Cit.*, hlm.106

³² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantarv dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2011).hlm.19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Oemar Hamalik dalam Ahmad Susanto perkembangan merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi.³³

Perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembangnya perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Perkembangan fisik anak tidak terlepas dari asupan makanan yang bergizi sehingga setiap tahapan perkembangan fisik anak tidak terganggu dan berjalan sesuai umur yang ada.³⁴

2. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar anak diperlukan untuk menyeimbangkan tubuh, seperti anak-anak yang menyukai gerakan-gerakan yang sederhana seperti melompat, meloncat, dan berlari. Kemampuan anak berlari dan melompat merupakan kemampuan kebanggaan bagi anak. Karena anak kesulitan dalam mengkoordinasikan kemampuan otot motoriknya.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, menurut Hurlock dalam Aep Rohendi dan Lauren Saba pengaruh perkembangan individu sebagai berikut:

- a. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, sama aseperti anak memiliki

³³ *Ibid*

³⁴ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola dan sebagainya.

- b. Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada masa awal kehidupannya ke kondisi yang independent. Dia dapat bergerak dari satu tempat ketempat yang lain dan dapat berbuat sesuatu untuk dirinya sehingga akan menunjang perkembangan rasa percaya dirinya.
- c. Melalui perkembangan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia awal-awal sekolah dasar, anak dapat dilatih menulis, menggambar, dan baris-berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain dan bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak *fringer* (terpinggirkan). Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan konsep diri atau kepribadian anak.³⁵

Perkembangan motorik ini adalah berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otak anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

³⁵ Aep Rohendi dan Lurens Seba, *Perkembangan Motorik*, (Bandung: Alfa Beta, 2017), hlm.118-119.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterampilan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan rangkain koordinasi dari berates-atus otot yang rumit. Keterampilan motorik ini dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terkait yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*).

Secara garis besarnya, urutan perkembangan keterampilan motorik ini mengikuti 2 prinsip. Pertama, prinsip *cephalocaudal* (dari kepala ke ekor), menunjukkan urutan perkembangan dimana bagian atas badan lebih dahulu berfungsi dan terampil digunakan sebelum bagian yang lebih rendah. Bayi terlebih dahulu belajar memutar kepalanya sebelum belajar menggerakkan kaki dengan sengaja, dan mereka belajar menggerakkan kaki. Kedua, prinsip *proximodistal* (dari dekat ke jauh), menunjukkan perkembangan keterampilan motorik, dimana bagian tengah badan lebih dahulu terampil sebelum dibagian-bagian sekelilingnya atau bagian yang lebih jauh. Bayi belajar melambatkan keseluruhan lengannya sebelum belajar menggoyangkan pergelangan tangan dan jari-jarinya.

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan motorik yang menempatkan sedikit penekanan pada kecermatan dan secara khusus menghasilkan gerakan dari semua anggota badan. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian atau semua anggota badan yang membutuhkan pengorganisasian otot-otot besar disertai dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengerahan tenaga banyak untuk mencapai suatu tujuan keterampilan yang meliputi gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulative.³⁶

Menurut Samsudin motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini dilakukan untuk menentukan kualitas hidup anak TK. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu :³⁷

- a. Kemampuan Non-Lokomotor. Kemampuan non-lokomotor dilakukan ditempat tanpa ada ruangan gerak yang memadai kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.
- b. Kemampuan Locomotor. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti melompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda lari.
- c. Kemampuan Manipulatif. Kemampuan manipulative dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulative lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan

³⁶ Ni Kadak Aris Rahmadani, *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa*, Jurnal Universitas Negeri Jakarta, Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8 Edisi 2, November 2014, hlm. 308-309.

³⁷ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008) hlm.10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manipulatif terdiri dari gerak mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola plastic dengan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat. Keterampilan koordinasi motorik atau otot kasar meliputi kegiatan seluruh atau sebagian tubuh. Disamping itu, keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan.

Mengutip dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) Paud Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun meliputi :

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, Keseimbangan, dan Kelincahan.
- b. Melakukankordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri.³⁸

³⁸ STTPA Paud Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari beberapa pendapat diatas bisa dikatakan bahwa, perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar dan keterampilan koordinasi motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, serta kekuatan.

3. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Hurlock mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu :³⁹

- a. Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat permainan.
- b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi “helplessness” (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang “independence” (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan “self confidence” (rasa percaya diri).
- c. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (school adjustment). Pada usia pra sekolah

³⁹ Horlock, B. Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 1978), hlm 119.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Taman Kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.

- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang fringer (terpinggirkan).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan motorik bagi anak adalah anak akan semakin cepat bereaksi, semakin baik koordinasi mata dan tangannya, dan anak semakin tangkas dalam bergerak.

4. Alat Permainan yang Berhubungan dengan Motorik Kasar

Menurut Novan Ardy Wiyani ada beberapa permainan yang dapat digunakan oleh pendidik PAUD ataupun orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini, seperti :⁴⁰

- a. Bola kecil, untuk digelindingkan dan di pantul-pantulkan.
- b. Bola tangan, untuk dilempar, ditangkap dan dimasukkan ke dalam keranjang.
- c. Tali karet atau lompat tali, untuk bermain lompat-lompat.
- d. Titian, untuk meniti sambil melihat lurus kedepan.
- e. Matras petak bergambar, untuk melakukan gerakan berdiri satu kaki dan maju mundur dengan cara melompat.
- f. Perosotan, untuk berlatih menaiki tangga dan menapakkan kaki.

⁴⁰ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Gava Media, 2014), hlm.55

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada keenam macam permainan di atas dilakukan gerakan otot yang berulang-ulang dan hal ini sangat bermanfaat bagi peningkatan kekuatan otot anak yang pada gilirannya dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak.

5. Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan. Baik untuk perkembangan psikis, fisik motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan nilai agama dan moral, dan perkembangan seni anak. Menurut Hurlock, Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dari orang lain.⁴¹

Pendapat lain menurut Sri Mulyani, egrang batok kelapa terbuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastic atau dadung pada tengah batok untuk memainkannya. Fungsi utama sama seperti dolanan lain untuk permainan anak-anak dan bisa dilombakan. Dan permainan ini juga menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas egrang batok kelapa.⁴²

Permainan egrang batok dimainkan dengan perlu adanya konsentrasi dan koordinasi yang cukup antara tangan, kaki dan mata. Permainan ini memerlukan kehati-hatian dan keseimbangan pemainnya.

⁴¹ Novi Mulyani, *Op. Cit.*, hlm.14

⁴² Sri Mulyani, *Log. Cit*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dan motorik kasar yang mengalami perkembangan seperti yang dijelaskan dalam Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 yaitu anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, serta melakukan kegiatan kebersihan diri.⁴³

Berdasarkan hasil penelitian Darojatir Rofi'ah disimpulkan bahwa melalui permainan egrang batok dapat mengembangkan motorik kasar anak. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil parsentase keberhasilan kelas yaitu prasiklus nol persen, siklus I 38,46 %, dan siklus II 100%. Selisih peningkatan nilai dari prasiklus dan siklus I adalah 38,46% dan selisih siklus I ke siklus II adalah 61,54%.⁴⁴

Berdasarkan paparan teori diatas dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional egrang batok kelapa memiliki pengaruh dalam perkembangan motorik kasar anak usia 6-5 tahun. Bukan hanya perkembangan motorik saja, akan tetapi dengan penggunaa permainan tradisional egrang batok kelapa dapat merangsang kecerdasan jamak, merangsang sistem panca indra anak, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berfikir serta memahami berbagai aturan. Karena permainan egrang batok kelapa

⁴³ Permendikbud, No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

⁴⁴ Darojatir Rofi'ah, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa pada Kelompok B di Tk Hikmah Tazkia* (Jawa Tengah : Institut Agama Islam Negeri Salatiga).hlm.75

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membutuhkan keseimbangan dalam melakukan permainan. Permainan egrang dapat melatih motorik kasar anak karena permainan ini menuntut anak untuk menyeimbangkan badan dan menuntut anak untuk berjalan menggunakan egrang.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah suatu kerangka yang digunakan yang digunakan untuk menganalisis dan mencari secara mendalam yang diambil dari konsep tertentu yang telah ditampilkan. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penelitian “Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”.

Dalam permainan egrang batok kelapa ini bisa mengembangkan berbagai aspek pada anak usia dini. Diantaranya motorik kasar dan halus anak akan terlatih, sosial emosionalnya juga akan berkembang, dan memiliki nilai-nilai karakter diantaranya yaitu kerja keras, keuletan, nilai kemadirian, nilai saling menghargai, nilai tanggung jawab, nilai kejujuran dan sportivitas. Disamping itu anak juga akan mengenal permainan tradisional yang ada di indonesia.

Permainan egrang batok kelapa adalah bermain yang menggunakan batok kelapa dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastik atau dadung pada tengah batok untuk memainkannya. Permainannya cukup mudah, dengan cara menarik ujung tali ke atas kemudian kedua kaki naik ke atas batok, jari-jari kaki menjepit tali yang tersedia,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selanjutnya melangkah pelan-pelan bergantian antara kaki kanan dan kiri. Dengan penggunaan permainan egrang batok kelapa ini dapat mengembangkan motorik pada anak usia dini.

Adapun alur darimkerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti disampin itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh lembaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan dan peneliti telah membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya, hanya sedikit yang relevan. Diantara penelitian yang penulis baut ini relevan, beberapa peneliti diantaranya :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dalam Penelitian oleh Devrizal, Riswanti Rini, dan Nia Fatmawati **“Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung tahun 2019”**.

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan tradisional dengan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Sampel yang digunakan adalah 30 anak dengan menggunakan metode total sampling. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik yang digunakan adalah analisis korelasi Product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan motorik kasar anak sebesar 0.778.⁴⁵

Adapun persamaan penelitian Devrizal, Riswanti Rini, Nia Fatmawati dengan penelitian yang dilaksanakan penulis terletak pada subjek penelitiannya saja. Perbedaannya terletak pada objek atau permainan tradisional yang digunakan, Devrizal, Riswanti Rini, Nia Fatmawati lebih fokus kepada permainan tradisional secara umum. Sedangkan penulis mengambil permainan tradisional khusus dalam jenis permainan egrang batok kelapa.

2. Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Darojatir Rofi'ah Institut Agama Islam Negeri Salatiga dengan judul **“Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engrang Batok pada Kelompok B di TK Hikmah Tazkia Tahun Ajaran 2018/2019”**. Penelitian ini

⁴⁵ Devrizal, Riswanti Rini, Nia Fatmawati, *Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung*, Laporan Penelitian (Lampung: FKIP Universitas Lampung)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menunjukkan bahwa permainan engrang batok dapat mengembangkan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Hikmah Tazkia Salatiga tahun ajaran 2018/2019. Persentase keberhasilan pada siklus I terdapat 8 anak yang belum berkembang (BB) perkembangannya dan 5 anak yang mulai berkembang (MB) perkembangannya dengan pencapaian persentase kelas 38,46%. Siklus II diperoleh data II anak yang mencapai berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 anak mencapai berkembang dengan baik (BSB) dengan hasil persentase kelas 100%. Berdasarkan hasil data tersebut dapat diketahui bahwa motorik kasar anak pada kelompok B TK Hikmah Tazkia Salatiga mengalami perkembangan melalui permainan engrang batok. Hasil persentase keberhasilan dari siklus I ke siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan $\geq 85\%$ dari jumlah seluruh anak yaitu mencapai rata-rata 100% sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II ini.⁴⁶

Adapun persamaan penelitian Darojatir Rofi'ah dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan permainan engrang dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitiannya yaitu Darojatir Rofi'ah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Library Research* (penelitian pustaka).

⁴⁶ Darojatir Rofi'ah, Jurnal PAUD: *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engrang Batok pada Kelompok B di TK Hikmah Tazkia* (Jawa Tengah: Institut Agama Islam Negeri salatiga).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dalam penelitian oleh Septi Islinia Yosinta, M. Nasirun, dan Norman Syam “**Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok tahun 2016**”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa, motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak kelompok B Raudhatul Athfal Permata Insani Kota Bengkulu dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional lompat kodok. Penelitian ini dikatakan berhasil, karena indikator keberhasilan pada penelitian ini telah mencapai 75%. Kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak secara klasikal telah mencapai ketuntasan sebesar 84,6%. Sedangkan rata-rata kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak siklus I sebesar 3,30 (cukup seimbang) dan siklus II sebesar 4,23 (seimbang), hasil tersebut menunjukkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak mengalami peningkatan antar siklusnya.⁴⁷

Adapun persamaan penelitian oleh Septi Islinia Yosinta, M. Nasirun, dan Norman Syam dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis terletak pada subjek penelitiannya saja. Perbedaannya terletak pada jenis permainan tradisionalnya, Septi Islinia Yosinta, M. Nasirun, dan Norman Syam lebih fokus kepada permainan tradisional lompat kodok. Sedangkan penulis mengambil jenis permainan tradisional egrang batok kelapa.

⁴⁷ Septi Islinia Yosinta, M. Nasirun, dan Norman Syam, *Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok*, Jurnal: Ilmiah Potensia (Bengkulu: 2016), Vol. 1 (1), 56-60

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Ditinjau dari jenisnya, penelitian ini bersifat literatur. Termasuk pada jenis penelitian putaka (*library research*). Menurut Zed Mestika penelitian pustaka atau riset pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.⁴⁸ Penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan merupakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif yang pada umumnya tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya.

Dengan kata lain penelitian kepustakaan merupakan metode dalam pencarian, mengumpulkan dan menganalisis sumber data untuk diolah dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian kepustakaan. Menurut muhadjir penelitian kepustakaan itu lebih memerlukan olahan filosofis dan teoritis daripada uji empiris di lapangan. Karena sifatnya teoritis dan filosofis, penelitian kepustakaan sering menggunakan pendekatan filosofis (*philosophial approach*) daripada pendekatan yang lain.⁴⁹

Sedangkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pendekatan *content analysis* (kajian isi), penelitian ini bersifat pembahasan

⁴⁸ Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Bogor Indonesia, 2004), hlm.3.

⁴⁹ Rozalena, M. Kristiawan. 2017. *Pengelolaan Pembelajaran PAUD dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini*. Jurnal Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan. Vol. 2, No.1 Januari-Juni 2017.78

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Analisis ini biasanya digunakan pada penelitian kualitatif. *Content analysis* (kajian isi) secara umum diartikan sebagai metode yang meliputi semua analisis mengenai isi teks, tetapi di sisi lain analisis isi juga digunakan untuk mendeskripsikan pendekatan analisis khusus tentang penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Untuk itu, ukuran kualitas disebutkan juga dalam buku lain bahwa perhatiannya lebih banyak ditujukan pada pembentukan teori substansi berdasarkan dari konsep-konsep yang timbul dari data empiris, yang berarti bahwa dalam penelitian ini tidak terjun langsung pada objek penelitian lapangan. Namun mencari sebuah teori untuk meyakinkan bahwa adanya teori tentang perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok kelapa yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di taman kanak-kanak.

B. Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Menurut Sugiyono yang dimaksud dengan data primer adalah sumber pokok yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data, sumber ini mendukung atau berkaitan dengan penelitian baik berupa makalah, majalah, koran, artikel, dan lain-lain.⁵⁰ Sumber data

⁵⁰ Regina Singestacia & Eko Handoyo & Noorocmat Isdaryanto, "Partisipan Politik Masyarakat Tionghoa dalam Pemilihan Kepala Daerah di Slawi Kabupaten Tegal", Vol. 2 No. 1, 2018

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

primer dan sumber data sekunder yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yang penulis gunakan adalah buku yang berjudul “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini” Karangan M. Fadillah, M.Pd.I. Penelitian ini membahas tentang bagaimana permainan tradisional egrang batok kelapa dapat melatih perkembangan motorik kasar dan halus serta melatih konsentrasi dan kreativitas.

2. Data Sekunder

Adapun data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbagai macam literatur yang berhubungan dengan objek penelitian (buku-buku, jurnal, skripsi, dan internet) yang berkaitan dengan penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Adapun sumber data sekunder dari penelitian ini adalah Darojatir Rofi'ah, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa pada Kelompok B di Tk Hikmah Tazkia* (Jawa Tengah : Institut Agama Islam Negeri Salatiga). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok kelapa pada anak usia dini. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian langkah tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Prosedur dan Teknik Pengumpulan Data

1. Prosedur pengumpulan data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian pustaka ini dilakukan dengan dua tahap, yaitu: tahap eksplorasi dan tahap penelitian terfokus. Tahap eksplorasi pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan lebih terarah sesuai arah fokus penelitian, yakni penelusuran melalui buku-buku yang relevan dengan fokus penelitian ini. Tahap terfokus tahap terakhir ini, penulis melakukan menggali, menganalisa dan menjelaskan berbagai hal yang terkait dengan penelitian ini.

Data riset, baik data primer maupun sekunder sepenuhnya didapatkan dan dikumpulkan melalui penelusuran kepustakaan atau dikenal juga dengan riset dokumenter (*documentery research*) yakni suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen tertulis. Dokumen-dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku-buku/literature-literatur yang ditulis oleh para ahlinya terutama yang terkait dengan penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Buku-buku/literature tersebut yang telah dihimpun, kemudian dipilih dan disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Selanjutnya data tersebut, dipilah dan dianalisis serta dikelompokkan sesuai dengan kategori isinya melalui pendekatan *content analisys* (analisis isi). *content analisys* penulis gunakan untuk menganalisis data dan akhirnya mendapatkan makna dan kesimpulan. Di samping itu, analisis ini juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat memperoleh pemahaman dan makna yang lebih dalam tentang fokus penelitian ini.

2 Metode pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu langkah penting dan utama dalam penelitian, karena tujuan pokok dari sebuah penelitian itu adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan, atau peneliti memperoleh data, tapi dengan cara yang tidak tepat.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari *setting*-nya data dapat dikumpulkan pada *setting alamiah (natural setting)* pada laboratorium dengan metode eksperimen, di sekolah dengan tenaga pendidikan dan kependidikan, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi dan lain-lain. Bila dilihat dari segi sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber data *primer* dan *sekunder*. Sumber *primer* yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data. Selanjutnya bila dilihat cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan partisipasi (*participant observer*), wawancara mendalam (*in-depth interview*), diskusi terfokus (*focus group discussion*), dokumentasi dan gabungan keempatnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari kelima macam teknik pengumpulan data di atas, penulis menggunakan teknik pengumpulan data studi dokumentasi. Studi dokumentasi yang penulis gunakan dalam riset ini adalah studi literatur-literatur yang berkenaan dengan informasi tentang penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode studi literatur ini penulis dapat memperoleh informasi bukan dari orang sebagai narasumber, tetapi peneliti mendapatkan informasi dari berbagai macam sumber tertulis dari literatur-literatur, seperti dalam bentuk peninggalan budaya, karya seni dan karya pikir, seperti referensi buku, jurnal, laporan penelitian atau karya ilmiah lainnya yang ditulis oleh para ahlinya. Dengan metode studi literatur ini, penulis berupaya menggali, menemukan, dan menjelaskan tentang fokus penelitian ini.

D. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai suatu proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, dan satuan uraian dasar, sehingga dapat dipertemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data pada hakikatnya adalah penjabaran data ke dalam kategori-kategori dan karakteristiknya setelah data ditelaah secara cermat. Analisis tersebut diharapkan dapat ditemukan pokok-pokok pikiran yang sesuai dengan fokus penelitian. Kategori dan karakteristik itu berfungsi untuk menggambarkan dan membatasi data, di samping menjadi pedoman ke arah penelitian selanjutnya. Sesuai dengan penelitian ini penelitian kualitatif



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jenis riset kepustakaan, maka analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif, yaitu analisis *domain*, *taksonomi*, *kompensial* dan analisis tema kultrual.

Dari empat metode analisa data di atas, maka yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *pertama* analisis *domain*. Analisis ini digunakan untuk memperoleh gambaran yang bersifat umum dan menyeluruh tentang eksistensi penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun terhadap secara umum. *Kedua*, analisis *taksonomi* digunakan untuk memahami salah satu *domain* (ranah) gambaran yang bersifat umum tentang penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Data yang diperoleh dan terkumpul, selanjutnya diolah dan dianalisis dengan teknik analisis isi (*content analysis*). *Content analysis* adalah analisis ilmiah tentang isi pesan suatu komunikasi. Hal ini juga dinyatakan oleh Burhan Bungin bahwa: *Content Analysis* adalah teknik penelitian untuk membuat *inferensi-inferensi* (kesimpulan) yang dapat ditiru (*Replicable*) dan data yang sah dengan memperhatikan konteksnya, yang bertujuan memperoleh pemahaman secara lebih tajam dan mendalam tentang permasalahan yang diteliti. Teknik ini juga dikenal dengan istilah *literature study* yang lazim dilakukan dalam penelitian kepustakaan.

Content analysis ini meliputi langkah-langkah khusus dan terpadu untuk melakukan pemrosesan data ilmiah dengan tujuan memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru, menyajikan fakta atau temuan dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

paduan praktis pelaksanaannya. *Content analysis* (analisis isi), Rachmah Ida membaginya menjadi dua model yaitu analisis isi kuantitatif dan analisis isi kualitatif. Penelitian ini menggunakan model analisis isi yang kedua, yaitu analisis isi kualitatif dengan meneliti dan menganalisis teks literatur yang berkenaan dengan tentang penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motoric kasar anak usia 5-6 tahun serta literatur-literatur lain yang punya relevansi dengan penelitian ini.⁵¹ Untuk itu, data yang terkumpul , diklarifikasikan sesuai dengan kebutuhan dan dianalisis dengan cara yang tepat.

⁵¹ Usman Yahya, “Konsep Pendidikan Anak”, Vol. 15 No. 2, 2015, hlm.338-340



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan diatas dapat di simpulkan bahwa melalui penggunaan permainan egrang batok kelapa dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak secara optimal dan dapat mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan termasuk perkembangan motorik, sosial emosional dan bahasa. Kemampuan menarik ujung tali ke atas dan kedua kaki naik ke atas batok dengan jari-jari kaki menjepit tali yang tersedia, selanjutnya melangkah pelan-pelan bergantian antara kaki kanan dan kiri. kemampuan bermain egrang batok kelapa pada anak mengalami peningkatan, karena pada proses pembelajaran melalui permainan tradisional egrang batok kelapa mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pengembangan motorik kasar. Setiap anak mempunyai kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda, perkembangan motorik kasar itu sendiri memerlukan proses yang panjang. Untuk itu, perlunya menstimulasi anak dengan melatih kekuatan tangan dan kaki, melatih kelincahan, ketepatan, kecepatan, meningkatkan koordinasi mata, tangan, kaki, serta meningkatkan keseimbangan tubuh. Dengan penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap pengembangan motorik kasar anak akan meningkat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pustaka atau *Lebrary Research* yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Kepada orang tua, harus memperhatikan pada masa-masa awal perkembangan anak. Terutama masa usia dini yaitu masa usia lahir sampai enam tahun. Karena pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang dapat menjadi bekal bagi tumbuh kembangnya pada usia-usia selanjutnya.
2. Untuk guru, hendaknya menciptakan kegiatan pembiasaan motorik kasar yang kreatif agar dapat tercapai perkembangan motorik kasar anak yang baik. Penggunaan media yang beragam juga diperlukn untuk mendukung kesenangan agar anak tidak mudah bosan. Banyaknya permainan tradisional yang ada di indonesia dapat diterapkan dalam pembelajaran. Selain untuk mengenal budaya, permainan tradisional juga terbuat dari bahan alam yang aman untuk digunakan anak usia dini. Guru hendaknya memberikan pembiasaan motorik kasar secara rutin melalui permainan tradisional egrang batok kelapa sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan sangat baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan kegiatan bermain egrang batok kelapa dengan lebih kreatif dan bervariasi dalam pelaksanaan kegiatannya



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aep Rohendi dan Laurens Seba. 2017. *Perkembangan Motorik*, Bandung : Alfabeta.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usi Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Al-Qur'an dan Terjemahan. *Syamil Qur'an*, Departemen Agama, Bandung
- Askalin, *100 Permainan dan Permainan Rakyat*, Yogyakarta: Nyo-nyo.
- Carol Seefeldt. Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Darojatir Rofi'ah, Jurnal PAUD : *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engrang Batok pada Kelompok B di TK Hikmah Tazkia* (Jawa Tengah: Institut Agama Islam Negeri Salatiga)
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Eriva Syamsiatin. 2017. *Bermain dan Permainan AUD*. Universitas terbuka.
- Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Gallahue dan Ozmun. 2022. *Iunderstading Motor Delevopment Infant, Children, Adolescevt, Adults. Inew*. New York : Mc Graw Hill.
- Horlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Terjemahan : Med Meitsari Tjandrasa) Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Hourlock. 2005. *Metode Pengembangan Anak Jilid 1*. Jakarta :PT. Glora Aksara Pratama.
- A. Husna M. 2009. *Permainan Tradisional Indonesia*. (Yogyakarta: CV. Andi Offset).
- Irwan P. Ratu Bangsawan. 2019. *Direktori Permainan Tradisional*. Sumatra Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.
- Kendall Malik, Program Studi Desains Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padang Panjang. *Perbedaan Nilai (VALUE) Dan Makna (meaning) Budaya Permainan Egrang di Empat Negara*. Volume, 08 No. 2



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- M. Fadillah. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mukhtar Latif dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Ni Kadak Aris Rahmadani, *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa*, Jurnal Universitas Negeri Jakarta, Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8 Edisi 2, November 2014.
- Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media
- Novi Mulyani. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Regina Singestacia & Eko Handoyo & Noorocmat Isdaryanto, “Partisipan Politik Masyarakat Tionghoa dalam Pemilihan Kepala Daerah di Slawi Kabupaten Tegal”, Vol. 2 No. 1, 2018
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru : Cendekia Insani.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rozalena, M. Kristiawan. 2017. *Pengelolaan Pembelajaran PAUD dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini*. Jurnal Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan. Vol. 2, No.1 Januari-Juni 2017.78
- Saputra, Y. M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta :Dapertemen Pendidikan Nasional.
- Septi Islina Yosinta, M. Nasirun, dan Norman Syam, *Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok*, Jurnal: Ilmiah Potensia (Bengkulu: 2016), Vol.1(1),
- Sri Mulyani. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta :Langensari Publishing.
- STTPA Paud Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung:Remaja Rosda Karya.
- Syamsul Ma'arif. 2011. *Mutiara-Mutiara Dakwah KH HASIM ASY'ARI*. Bogor: Kanza Publishing.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usman Yahya, *Konsep Pendidikan Anak*, Volume.15 No.2. tahun 2015

UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wiewien Dinar Pratisti. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Indonesia: PT Macana jaya Cemerlang. Yuliana Nurani, Sujiono-Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Kecerdasan Jamak*. Jakarta:Indeks.

Zalyana. 2016. *Konsep Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.

Zed Mestika. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Bogor Indonesia.



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN

Alat dan Bahan Egrang Batok Kelapa



Batok Kelapa

Amplas

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Batok Kelapa yang sudah di Amplas



Paku

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



tali



Menghias Batok Kelapa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Batok Kelapa yang sudah jadi

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

CARA MEMAINKAN EGRANG BATOK KELAPA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : J. H. R. Sudarman Km. 10 Tanjung Pekanbaru Riau 28283 PG. BCK 1004 Telp. (0761) 7072017 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

: Skripsi
:
: Bimbingan Skripsi
: Dewi Sri Suryanti, M.S.I
: 197206122005012003
: Mutia Siska Devi
: 11619203106
: Bimbingan Skripsi

Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1. 05 Juli 2020	Bimbingan skripsi awal		
2. 12 Juli 2020	Bimbingan revisi skripsi		
3. 13 Juli 2020	Bimbingan revisi skripsi		
4. 22 Juli 2020	Bimbingan hasil penelitian		
5. 04 Juli 2020	Bimbingan abstrak		
6. 05 Agustus	ACC untuk di munaqabah.		

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 05 Agustus 2020
Pembimbing,

Dewi Sri Suryanti, M.S.I
NIP. 197206122005012003

NOTA PERBAIKAN SKRIPSI

Kamis, 13 Agustus 2020
08.30 wib s/d selesai

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag
Rosmawati, S.Pd.I, M.Pd
Dra. Hj. Sariah, M.Pd
Nurhayati Zein, M.Ag, M.Sy
Mutia Siska Devi
11619203106
Skrripsi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Revisi penulisan judul (cover)
Bab 1 latar belakang diawali dengan permainan tradisional
Bab 2 alasan memilih judul kurang waw
Bab 3 hlm 28 kurang analisis
Bab 4 metode penelitian dihubungkan dengan variabel yang diteliti
Bab 5 Tematik analisis bab 4

Lama revisi : 1 (satu) bulan sejak tanggal ujian
Catatan untuk pemeriksaan setelah diperbaiki :

Telah diperiksa dan disetujui Penguji I

: (.....)

Telah diperiksa dan disetujui Penguji II

: (.....)

Telah diperiksa dan disetujui Penguji III

: (.....)

Telah diperiksa dan disetujui Penguji IV

: (.....)

Ketika perbaikan skripsi yang dicoret-coret waktu ujian harus dibawa.

Pekanbaru, 13 Agustus 2020
Penguji II/ Panitia

Roswati, S.Pd.I, M.Pd

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Mutia Siska Devi adalah anak dari pasangan Ayahanda H. Baharuddin dan Ibunda Mustika yang lahir pada hari Minggu tanggal 16 Agustus 1998 di Desa Padang Luas. Penulis anak kedua dari empat bersaudara. Penulis bersekolah di Sekolah Dasar Negeri 013 Padang Luas dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Pondok Peasantren Anshor Al-Sunnah di Air Tiris dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Anshor Al-Sunnah di Air Tiris. Dan lulus pada tahun 2016. Kemudian pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan Strata-1 (S-1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur Ujian Tulis Mandiri dan lulus di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Pada semester VII, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) di Desa Lubuk Sakat Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar dan melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Pekanbaru .

Dengan limpahan rahmat Allah, berkat do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *"Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun"* dibawah bimbingan Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I. Berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 13 Agustus 2020, penulis dinyatakan "LULUS" dengan prediket "CUMLAUDE" dan telah berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).